PROJECT
EDEN
TM
•MAX LOAD: 4•
CORE
EIDOS
INTERACTIVE

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INSTALLATION

Beenden Sie alle aktiven Anwendungen und schließen Sie alle geöffneten Fenster. Legen Sie die Project-Eden-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nun erscheint das Installationsmenü von Project Eden. Wenn Sie die AutoPlay-Funktion deaktiviert haben, müssen Sie die Installation manuell starten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Windows-Desktop und wählen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk mit einem weiteren Doppelklick aus. Rufen Sie anschließend mit einem Doppelklick auf die Datei "autorun.exe" das Installationsmenü auf. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren. Nach der Installation können Sie das Spiel starten oder beenden, bzw. einen Blick auf die Readme-Datei werfen. In der Readme-Datei finden Sie neben Update-Informationen wichtige Hinweise zur Fehlerbehebung.

INHALT

EINLEITUNG 4

UPA-PROFILE 5

ES GEHT LOS 6

MULTIPLAYER-SPIELE 7

KONFIGURATIONSMENÜ 8

SO WIRD GESPIELT 9

OBERFLÄCHE 11

EINSATZMENÜ 12

SYSTEMMENÜ 12

AUSRÜSTUNG 13

ANDEREN AGENTEN WÄHLEN 15

WEITERE AKTIONEN 15

DAS TEAM 17

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE 18

EINLEITUNG

Aufgrund der Überbevölkerung der Erde sind riesige Millionenstädte entstanden. Gewaltige Wolkenkratzer ragen in den Himmel. Die Gebäude sind über ein dichtes Straßennetz, unzählige Fußwege und Service-Kanäle miteinander verbunden. In diesen gigantischen Metropolen kennen jedoch nur die reichsten Bewohner das Licht der Sonne und den Duft reiner Luft.

In den unteren Ebenen der Wolkenkratzer herrschen schreckliche Bedingungen. Hier leben die Bewohner in verwahrlosten Slums. Lediglich ein trübes Licht dringt hier durch die dichte Infrastruktur der oberen Stockwerke. Doch unter den Slums herrscht ein noch schlimmeres Elend ... in der Unterwelt der Städte leben Verbrecher, Sekten, die Ärmsten der Armen und Wahnsinnige. Angesichts dieser schrecklichen Situation wagen sich ausschließlich Ingenieurteams, die die Fundamente zur Erhöhung der Gebäude verstärken, in diese tödlichen Regionen der Metropolen.

In den Städten patrouillieren bewaffnete Einheiten der UPA (Urban Protection Agency). Ein Einsatzteam der UPA hat den Auftrag, den rätselhaften Ausfall aller Systeme in der "Real Meat"-Farbik zu untersuchen. Einige Techniker, die bereits zur Behebung des Problems in die Fabrik geschickt wurden, sind spurlos verschwunden ... hier beginnt die Suche des UPA-Teams nach einer unheilvollen Wahrheit ...

UPA-PROFILE

Carter – 36 Jahre, männlich, schwarz. UPA-Gruppenführer. Carter ist ein erfahrener Feldagent, der im Laufe seiner langen Karriere unzählige Male befördert wurde. Er nimmt seinen Job sehr ernst. Allerdings sieht er seiner bevorstehenden Versetzung in den Innendienst mit gemischten Gefühlen entgegen. Carter gilt als pflichtbewusst und ernsthaft.

Minoko – 20 Jahre, weiblich, weiß. UPA-Technikerin. Minoko wurde bereits im Alter von nur 9 Jahren in das Jugendprogramm der UPA aufgenommen. Die UPA hatte erkannt, dass die talentierte Vollwaise nahezu jedes Computersystem der Welt knacken konnte – eine für die UPA wertvolle Fähigkeit. Nicht zuletzt deshalb ist sie seit drei Jahren ein vollwertiges Mitglied der UPA. Da sie erst seit einem Jahr in Carters Team arbeitet, hat sie kaum Außendiensterfahrung. Minoko ist jung, fröhlich und optimistisch.

Andre – 32 Jahre, männlich, weiß. UPA-Ingenieur. Der talentierte Ingenieur ist ein Fachmann für die Reparatur elektrischer Systeme. Auf der Suche nach einer neuen Herausforderung hat er sich der UPA vor 7 Jahren angeschlossen, weil er mit seinem Leben als SkyLift-Techniker unzufrieden war. Obwohl ihm seine Vorgesetzten mangelnden Gehorsam vorwerfen, hofft er, nach Carters "Pensionierung" in dessen Fußstapfen zu treten.

Amber – 27 Jahre, weiblich. UPA-Cyborg. Nach einem schweren Skyway-Unfall entschied sich die damals 19-jährige Amber für eine Karriere in der Cyborg-Abteilung der UPA, anstatt ihre Verletzungen mit den Mitteln der normalen Transplantationschirurgie behandeln zu lassen. Im Laufe der Jahre hat sich Amber – wie alle Mitglieder der Cyborg-Abteilung – mehr und mehr in eine Maschine verwandelt. Wenn sie spricht, spricht sie leise, ruhig und mürrisch. Amber kann auch in lebensfeindlichen Umgebungen eingesetzt werden.

Control – 48 Jahre, männlich. UPA-Einsatzleiter. Der ehemalige Feldagent ist das fünfte Mitglied in Carters Team. Obwohl der Einsatzleiter eines Teams in der Regel nach jeder Mission wechselt, haben er und Carter schon unzählige Male zusammengearbeitet. Control ist erfahren und pflichtbewusst. Nach seiner Karriere als aktiver Feldagent wird auch Carter im Innendienst als Einsatzleiter arbeiten.

ES GEHT LOS

Starten Sie das Spiel und sehen Sie sich die kurze Einleitungssequenz von Project Eden an. Anschließend erscheint das HAUPTMENÜ. Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung.

START Wählen Sie diese Option, um das HAUPTMENÜ aufzurufen (Einzelspieler-Modus).

MULTIPLAYER Aktivieren Sie das MULTIPLAYER-MENÜ.

KONFIGURIEREN Wählen Sie diese Option, um das KONFIGURATIONSMENÜ aufzurufen.

BEENDEN Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Spiel beenden und zu Windows zurückkehren möchten.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

NEUES SPIEL Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

SPIEL LADEN Rufen Sie die Liste der gespeicherten Spielstände auf und klicken Sie auf das gewünschte Spiel. Nun wird der gewählte Spielstand geladen.

ABBRECHEN Kehren Sie zum HAUPTMENÜ zurück.

MULTIPLAYER-SPIELE

INTERNETVERBINDUNG

Sie können Projekt Eden über GameSpy oder über eine TCP/IP-Verbindung im Internet spielen.

GameSpy – Besuchen Sie die GameSpy-Webseite unter www.gamespyarcade.com und folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um Project Eden im Internet zu spielen.

TCP/IP – Wenn Sie Project Eden über eine TCP/IP-Verbindung spielen möchten, muss ein Spieler einen Spielserver einrichten, an den sich alle Mitspieler anschließen.

Einrichtung eines Servers – Wählen Sie im Multiplayer-Menü die Option TCP/IP. Am unteren Bildschirmrand wird nun die TCP/IP-Adresse Ihres Computers angezeigt. Notieren Sie sich diese Adresse und teilen Sie sie Ihren Mitspielern mit. Diese brauchen Ihre IP-Adresse, um sich anzumelden. Denken Sie daran, dass sich ihre TCP/IP-Adresse ändert, wenn Sie sich das nächste Mal im Internet anmelden. Informieren Sie Ihre Mitspieler daher telefonisch über Ihre aktuelle IP-Adresse.

Klicken Sie auf "Annehmen" und anschließend auf "Spiel erstellen". Sie können nun ein neues Spiel starten, ein gespeichertes Spiel fortsetzen, oder ein bestimmtes Multiplayer-Level auswählen. Wenn Sie sich für letzteres entscheiden, erscheint eine Level-Liste, die Levelart (siehe unten) sowie die maximale Mitspielerzahl. Folgende Spielmodi sind verfügbar:

Normal	Kooperativ-Levels des normalen Spiels.
Death Match	Alle Spieler sind herzlich willkommen.
Team	Die Spieler kämpfen in zwei Teams gegeneinander und versuchen, die gegnerische Flagge zu erobern.
Rover Race	Jeder Spieler rast mit seinem eigenen Rover über eine Rennstrecke.

Nachdem Sie sich für ein Level entschieden haben, erscheint der Bildschirm "Servereinstellungen". Hier bestimmen Sie die Datentransferrate des Spiels (gering oder hoch), die maximale Anzahl der Spieler und den Namen des Spiels. Außerdem entscheiden Sie, ob sich Spieler auch nach dem Spielstart anschließen können.

Hinweis: Spielen Sie nur dann mit einer hohen Datentransferrate, wenn alle Spieler über schnelle Internetzugänge (also schneller als ein Modem) verfügen.

Klicken Sie abschließend auf "Annehmen", um den Server zu starten. Wenn sich Spieler auch nach dem Spielstart anschließen dürfen, wird das Spiel sofort gestartet. Andernfalls erscheint ein Warten-Bildschirm, in dem Sie sehen, welche Spieler sich bereits angemeldet haben. Klicken Sie auf "Spiel starten", wenn Sie das Spiel starten möchten.

An Server anschließen – Wählen Sie im Multiplayer-Menü die Option TCP/IP. Geben Sie im nun erscheinenden Bildschirm die TCP/IP-Adresse des Servers ein und klicken Sie auf "Annehmen". Warten Sie, bis der gewünschte Server am oberen Bildschirmrand angezeigt wird und wählen Sie diesen mit einem Linksklick aus, um sich dem Spiel anzuschließen.

Verbindung über ein Local Area Network (LAN) – Wählen Sie im Multiplayer-Menü die Option TCP/IP oder IPX (abhängig von Ihrem LAN). Ein Spieler muss nun einen Server einrichten, während sich die anderen Spieler dem Spiel anschließen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt TCP/IP. Bei einem LAN-Spiel müssen Sie sich übrigens keine Gedanken über die TCP/IP-Adresse machen, da das Spiel den Server automatisch erkennt.

KONFIGURATIONSMENÜ

In diesem Menü können Sie folgende Einstellungen nach Ihren Vorstellungen ändern:

STEUERUNG

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Tastaturbelegung ändern möchten. Klicken Sie zuerst auf die aktuelle Taste und anschließend auf die gewünschte neue Taste. Diese wird nun angezeigt. Mit einem Klick auf "Einstellungen speichern" kehren Sie zum KONFIGURATIONSMENÜ zurück.

GRAFIK

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Grafikeinstellungen des Spiels ändern möchten. Project Eden wählt automatisch die für Ihren Computer optimalen Einstellungen. Mit dieser Optionen können Sie die Einstellungen nachträglich verändern.

SOUND

Siehe oben.

SPIELEREINSTELLUNGEN

Geben Sie den Namen ein, der in der Deathmatch Rangliste angezeigt werden soll.

SO WIRD GESPIELT

EINZELSPIELER-MODUS

Nach dem Start des Spiels erhalten Sie von Control Informationen über Ihren Einsatz. Hören Sie ihm also gut zu. Die Einsatzbesprechungen werden außerdem auf dem Bildschirm eingeblendet. Im Einzelspieler-Modus können Sie jederzeit zwischen den vier Mitgliedern Ihres Teams wechseln.

KOOPERATIV-MODUS (MULTIPLAYER)

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel starten, oder sich einem Spiel anschließen, weist Ihnen der Server automatisch eine Spielfigur zu. Sie können während des Spiels nur die Figuren steuern, die von keinem anderen Spieler verwendet werden.

DEATHMATCH (MULTIPLAYER)

Auch im Deathmatch-Modus erhalten Sie automatisch eine verfügbare Spielfigur. Allerdings müssen Sie mit dieser das gesamte Spiel bestreiten.

STANDARDBEFEHLE

Seitschritt rechts	Rechte Pfeiltaste
Seitschritt links	Linke Pfeiltaste
Vorwärts laufen	Pfeiltaste hoch
Umdrehen und zurücklaufen	Pfeiltaste runter
Gehen (in Verbindung mit Pfeiltasten)	Ziffernblock 0
Ducken	STRG rechts
Einsatzmenü ein-/ausblenden	Maus 2
Aktion	Maus 1
Sprechen (Multiplayer-Modus)	F1
Mit Team-Mitgliedern sprechen (Multiplayer-Modus)	F2
Umschalten zwischen Ego- und Tomb-Raider-Perspektive	F3
Carter wählen	1
Miniko wählen	2
Andre wählen	3
Amber wählen	4

Nächste Spielfigur	>
Vorherige Spielfigur	<
Alle mir nach (Befehl)	Enter
Schnell speichern	F7
Schnell laden	F8
Impulspistole	5
Minenwerfer	6
Zeitfalle	7
Energieabsorber	8
Rohrbombe	9
Rakete	0
Nächste Waffe	=
Vorherige Waffe	-
Nächster Waffenmodus	Rechte Klammer -]
Vorheriger Waffenmodus	Linke Klammer - [
Lampe ein-/ausschalten	T
Mausgeschw. X-Achse	Bestimmen Sie die Geschwindigkeit mit den Pfeiltasten links/rechts.
Mausgeschw. Y-Achse	Bestimmen Sie die Geschwindigkeit mit den Pfeiltasten links/rechts.
Y-Achse der Maus umkehren	Klicken Sie, um die Option EIN- (Standard) und AUSzuschalten.
Joystick	Klicken Sie, um den Joystick zu deaktivieren (Standard) oder zu aktivieren.
ESC	Systemmenü aufrufen

OBERFLÄCHE

Bewegen Sie mit der Maus den Aktionscursor, um mit Ihrer Umgebung zu interagieren. Der Aktionscursor bestimmt die Blickrichtung der gewählten Spielfigur.

Im normalen Spielfenster wird neben der Gesundheit der Waffenstatus der aktuellen Spielfigur angezeigt. Dies gilt auch für Spielfiguren, die sich in Reichweite aufhalten. Haben Sie einer Spielfigur einen Folgen-Befehl erteilt, erscheint neben dem Bild der Spielfigur ein entsprechendes Symbol.

Auf dem Radar der gewählten Spielfigur werden neben feindlichen Einheiten die Mitglieder des Teams sowie alle Einsatzziele in Reichweite angezeigt.

Wenn Control Kontakt zu Ihrem Team aufnimmt, erscheint auf dem Bildschirm ein blinkendes "i"-Symbol. Möchten Sie die Informationen abrufen, wechseln Sie in das Einsatzmenü und klicken Sie auf das "i"-Symbol in Ihrem Logbuch.

LOGBUCH

Das Logbuch enthält folgende Informationen:

Einsatzziele Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Blick auf Ihre Einsatzziele werfen möchten. Erledigte Aufgaben sind abgehakt, abgebrochene Aufgaben erkennen sie an einem Kreuz-Symbol. Neben nicht erledigten Aufgaben erscheint kein Symbol.

Gespräche Mit dieser Option können Sie sich Zeugenbefragungen und Gespräche ins Gedächtnis rufen.

Mail Hier werden alle Gespräche mit Control gespeichert.

Information Wählen Sie diese Option, um das Hilfesystem zu aktivieren.

EINSATZMENÜ

Im Einsatzmenü stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung:

Wählen Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar aus, oder aktivieren Sie den Rover, die Minikamera oder das Automatikgeschütz.

Erteilen Sie einem Team-Mitglied in Reichweit einen "Folgen-Befehl". Wenn Sie beispielsweise möchten, dass Ihnen die drei anderen UPA-Agenten folgen, klicken Sie auf "Folgen". Soll Ihnen nur ein bestimmter Agent folgen, wählen Sie diesen mit einem Klick auf das entsprechende Symbol aus. In beiden Fällen erscheint in der Statusleiste des entsprechenden Team-Mitglieds ein Folgen-Symbol. Drücken Sie im normalen Spiel die Enter-Taste, wenn Sie allen Mitgliedern Ihres Teams den Folgen-Befehl erteilen möchten.

Wählen Sie eine Waffe und einen Waffenmodus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Waffen.

Wenn Sie eine andere Spielfigur steuern möchten, wählen Sie den entsprechenden Agenten in der Statusleiste aus.

Gegenstände, die Sie einsammeln können, erkennen Sie an einem Rahmen. Bewegen Sie den Aktionscursor über das gewünschte Objekt und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand in Ihrem Inventar zu verstauen. Anschließend können Sie den Gegenstand im Einsatzmenü auswählen.

SYSTEMMENÜ

Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste, wenn Sie das Systemmenü aufrufen möchten. Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Konfiguration Ändern Sie die Grafik-, Sound- und Controller-Einstellungen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Konfigurationsmenü.

Speichern Speichern Sie das aktuelle Spiel.

Laden Markieren Sie in der Liste der gespeicherten Spielstände ein Spiel, um dieses zu laden.

Beenden Mit dieser Option kehren Sie zum Startmenü zurück.

AUSRÜSTUNG

WAFFEN

Am Anfang des Spiels sind alle Agenten mit einfachen Impulspistolen bewaffnet.
Im Laufe des Abenteuers finden Ihre Agenten zusätzliche Waffen und Erweiterungen für vorhandene Waffen. Die Zielerfassungssensoren aller UPA-Waffen verhindern, dass Sie auf andere UPA-Agenten oder Zivilisten feuern (es sei denn, Sie spielen im Deathmatch-Modus).

WAFFENENERGIE

Die UPA verwendet ausschließlich Energiewaffen. Je effektiver eine Waffe ist, desto mehr Energie absorbiert sie. Stellen Sie sich auf einen UPA-Ladepunkt und halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um die Waffenenergie aufzuladen. Sie können Ihre Waffen natürlich auch mit UPA-Energiezellen aufladen. Wenn ein Agent eine Energiezelle hat, wird diese automatisch eingesetzt, sobald die Waffenergie verbraucht ist. Bei Bedarf können Sie die Energiezellen über das Einsatzmenü auch manuell einsetzen.

IMPULSPISTOLE

Dauerfeuer – In diesem Modus feuern sie, solange Sie die Aktionstaste gedrückt halten.
Einzelschuss – Halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um die Waffe aufzuladen und lassen Sie die Taste los, wenn Sie einen Schuss abgeben möchten. In diesem Modus hat die Waffe eine größere Durchschlagskraft.

Die Impulspistole ist mit einem zuschaltbaren Scheinwerfer ausgestattet.

MINENWERFER

Normale Einstellung – Wählen Sie diese Einstellung, um eine Sprengmine abzufeuern.
Präzisionseinstellung – Wenn Sie diesen Modus aktivieren, zeigt ein Laser-Zielsystem die Flugbahn der Mine an, solange Sie die Aktionstaste gedrückt halten.

ENERGIEABSORBER

Absorber-Modus – Wählen Sie diesen Modus, um die Energie Ihrer Gegner auf Ihre Waffe zu übertragen. Ist Ihre Waffe voll aufgeladen, wird die absorbierte Energie in zusätzliche Energiezellen umgeleitet. Diese können Sie anschließend in Ihrem Inventar auswählen. Entziehen Sie einem Wesen dessen gesamte Energie, stirbt die Kreatur.
Offensivmodus – Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie die Energie feindlicher Einheiten auf diese umleiten möchten. Dabei wird Waffenenergie verbraucht. Sind mehrere Feinde in der Nähe, ist der Energiestrahl entsprechend stärker und verletzt alle Gegner in Reichweite.

ZEITFALLE

Mit dieser Hightech-Waffe der UPA feuern Sie ein Energiefeld ab, das den Zeitfluss im Wirkungsbereich des Feldes stört. Auf diese Weise können Sie besonders schwierige Gegner außer Gefecht setzen. Wählen Sie einen der folgenden Modi:

Präzisionsmodus – Feuern Sie in diesem Modus direkt auf den Gegner, den Sie ausschalten möchten.
Streumodus – Wenn Sie diesen Modus wählen, wird ein kleines Projektil abgefeuert. Der erste Gegenstand, den das Projektil berührt, ist das Zentrum des Energiefeldes. Alle Wesen innerhalb des Wirkungskreises bewegen sich deutlich langsamer. Leider verbraucht die Waffe sehr viel Waffenenergie.

ROHRBOMBE

Kontaktzünder – Die Bombe detoniert bei Kontakt mit einer Person oder der Umgebung.
Annäherungszünder – In diesem Modus explodiert die Bombe, sobald sie einen Gegner in Reichweite ortet. Sie können die Rohrbombe auch mit der Feuern-Taste auslösen, wenn Sie sich in der Nähe aufhalten.

RAKETENWERFER (NUR AMBER)

Raketen – Wählen Sie diesen Modus, um eine Rakete in Ambers Blickrichtung abzufeuern.
Fernlenkraketen – In diesem Modus können Sie gleichzeitig Fernlenkraketen auf vier unterschiedliche Ziele abfeuern. Halten Sie dazu die Feuern-Taste gedrückt und bewegen Sie das Fadenkreuz über die Gegner, die Sie angreifen möchten (maximal 4). Wenn Sie die Feuern-Taste loslassen, feuert Amber ihre Raketen ab.

AUTOMATIKGESCHÜTZ

Platzieren Sie dieses fest installierte Geschütz, um auf Ihre Gegner zu feuern. Natürlich können Sie auch den Automatikmodus der Waffe aktivieren.

GERÄTE

ROVER

Der Rover ist ein Minifahrzeug mit geringer Feuerkraft. Er kann in für Ihre Agenten unzugängliche Bereiche vordringen, um dort Schalter zu aktivieren oder kleine Gegenstände einzusammeln.

MINIKAMERA

Setzen Sie die fliegende Minikamera ein, um unbekanntes Terrain zu erkunden. Außerdem können Sie mit der Minikamera bestimmte Schalter betätigen.

OMNI-TOOL (NUR ANDRE)

Mit diesem Werkzeug kann Andre beschädigte Ausrüstungsgegenstände reparieren. Das Omni-Tool wird automatisch ausgewählt, sobald Andre einen beschädigten Ausrüstungsgegenstand berührt.

ANDEREN AGENTEN WÄHLEN

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, zwischen Ihren Agenten umzuschalten:

SCHNELLTASTEN:

Mit folgenden Tasten wählen Sie die verschiedenen Mitglieder Ihres Teams: Carter 1, Minoko 2, Andre 3, Amber 4. Drücken Sie die < - oder die > -Taste, wenn Sie durch die Liste Ihrer Agenten blättern möchten.

EINSATZMENÜ:

Wählen Sie in der Statusleiste das Symbol des Agenten, den Sie steuern möchten.

IM SPIEL:

Wenn Sie den Aktionscursor über eine andere Spielfigur bewegen, wird diese markiert und ihr Name erscheint auf dem Bildschirm. Drücken Sie jetzt die Aktionstaste, um den entsprechenden Agenten auszuwählen.

WEITERE AKTIONEN

Verwendung und Aktivierung von Gegenständen Wenn Sie den Zielcursor in die Nähe eines interaktiven Gegenstandes bewegen, erscheint um das Objekt ein Zielrahmen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie, welche Aktionen Sie mit dem gewählten Gegenstand ausführen können. Drücken Sie die Aktionstaste, um den Gegenstand zu benutzen. Mit der Zielhilfe-Taste bewegen Sie den Cursor in die Nähe des gewählten Zielrahmens.

REGENERATIONSPUNKTE

Sinkt die Gesundheitsanzeige Ihrer Agenten auf Null, werden diese an Regenerationspunkten reaktiviert. Geht ein Mitglied Ihres Teams über einen Regenerationspunkt, ist dieser zukünftig der individuelle Regenerationspunkt der entsprechenden Spielfigur. Haben Sie anderen Agenten einen Folgen-Befehl erteilt, werden diese am selben Regenerationspunkt reaktiviert. Darüber hinaus können Sie Ihre Agenten an Regenerationspunkten auch heilen. Sobald sich ein Agent auf einen Regenerationspunkt stellt, wird er von einem blauen Energiefeld eingehüllt. Bleiben Sie auf diesem Feld stehen, bis Ihr Agent geheilt ist.

LADEPUNKTE

In jedem Level gibt es so genannte Ladepunkte, an denen Ihre Agenten ihre Waffen aufladen können.

SCHALTER

Während des Spiels müssen Ihre Agenten Schalter bedienen. Stellen Sie ein Mitglied des Teams vor einen Schalter, bewegen Sie den Aktionscursor über den Schalter und drücken Sie die Aktionstaste. Es gibt auch Schalter, die Sie länger drücken müssen. Halten Sie in diesem Fall die Aktionstaste gedrückt und rufen Sie mit der rechten Maustaste das Einsatzmenü auf (ohne die Aktionstaste loszulassen). Der Agent am Schalter verharrt nun in seiner Position, bis Sie ihn erneut auswählen und vom Schalter wegbewegen.

REPARATUR VON GEGENSTÄNDEN

Andre ist Ihr Ingenieur. Bitten Sie ihn um Hilfe, wenn Sie technische Systeme untersuchen oder reparieren möchten. Bewegen Sie den Cursor dazu über die Reparieren-Leiste und halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um den Schieberegler der Leiste zu aktivieren. Sobald Sie die Aktionstaste loslassen bleibt der Regler stehen. Halten Sie den Regler in der blauen Zone an, bekommen Sie einen Reparaturpunkt. Die Anzahl der Reparaturpunkte wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Steht der Regler in der roten Zone, verlieren Sie einen Reparaturpunkt. Wenn Sie genügend Reparaturpunkten gesammelt haben, ist das defekte System wieder betriebsbereit.

INFORMATIONSDOWNLOAD

Gelegentlich muss Minoko von einem der unzähligen Computerterminals in der Stadt Informationen herunterladen. Viele dieser Terminals sind zeitgesichert. Nur eine Spezialistin wie Minoko ist in der Lage, die Zugriffscodes zu knacken, bevor der Computer gesperrt und zurückgesetzt wird. Bewegen Sie den Cursor über den gewünschten Teil des Codes und drücken Sie die Aktionstaste, sobald der Indikator die rote Zone erreicht. Erst wenn Sie den vollständigen Code entschlüsselt haben, können Sie mit dem Download der Daten beginnen. Wenn Sie die rote Zone verfehlen, oder zu langsam sind, müssen Sie es noch einmal versuchen.

SPIEL SPEICHERN

Sie können das Spiel über das Systemmenü (drücken sie dazu die ESC-Taste und wählen Sie die Option "Spiel speichern") oder mit F7 speichern.

SPIEL LADEN

Wählen Sie im Start- oder im Systemmenü die Option "Spiel laden", um einen gespeicherten Spielstand zu laden. Dies ist auch mit der Schnelltaste F8 möglich.

Hinweis: Wenn Sie ein Spiel mit der F8-Taste laden, wird automatisch der zuletzt gespeicherte Spielstand geladen. Laden Sie ein Spiel über das Start- oder das Systemmenü können Sie selbst bestimmen, welcher Spielstand geladen werden soll.

DAS TEAM

Programming	**Gavin Rummery**
	Phil Callaghan
	Duncan Hopkins
Additional programming	**Neal Duffin**
Graphic Artists & level design	**Heather Gibson**
	Neil Boyd
	Caroline Evans
	John Lilley
FMV / Cut scene sequences	**Peter Barnard**
Human animation & models	**Stuart Atkinson**
Enemy animation & models	**Joss Charmet**
Additional artwork	**Mark Donald**
	Damon Godley
Script and Original concept	**Gavin Rummery**
Music and SFX	**Martin Iveson**
Producer and button pusher UK	**Little Chef Watt**
Voice-over casting & production	**All in the Game Ltd.**
QA	**David Ward**
	Nick Connolly
	Hayos Fatunmbi
	Paul Field
	Benjamin Twose
	Stuart Abrahart
	Richard Apperley
Special thanks	**Mike Schmitt**
Executive Producers	**Jeremy Heath-Smith**
	Adrian Smith

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Leiter Produkt/Marketing	**Lars Winkler**
Produkt Manager	**Lars Wittkuhn**
Creative Manager	**Anusch Mahadjer**
QA-Manager	**Sören Winterdfeldt**
PR Manager	**Theodossios Theodoridis**
Tester	**Henrik Prinz**
	Ralf Bauer

Project Eden © & TM 2001 Core Design Limited. © & Published 2001 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

DIE HOTLINE RUFNUMMERN

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie täglich (auch an Wochenenden) von 10.00 Uhr bis 22.00 Uhr (außer an Feiertagen).

ONLINE-ANGEBOT:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:
http://www.eidoshelpline.de

Informationen über Eidos Interactive erhalten Sie unter:
http://www.eidos.com

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:

Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm Dxdiag, welches Sie in folgendem Verzeichnis finden: C:\Windows\System

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (DM 3,63 bzw. 1,86 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (DM 3,63 bzw. 1,86 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 885 (DM 2,42 bzw. 1,24 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (ATS 24,79 bzw. 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (ATS 24,79 bzw. 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: 0900 - 009 481 (SFR 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tips & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 009 480 (SFR 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

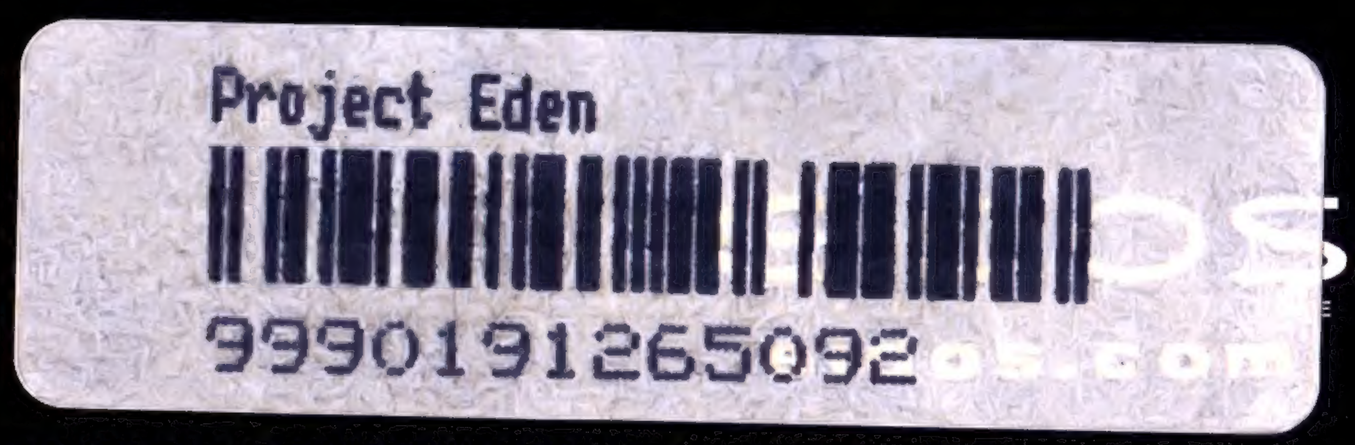
FAX-On-Demand-Server: 0900 – 105 175 (CHF 2,50 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Project Eden © & TM 2001 Core Design Limited. © & Published 2001 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

NOTES

DEUTSCH



Project Eden © Core Design Limited 2001. Project Eden is a Trademark of Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.